

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan nasional tingkat menengah memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda menyongsong masa depan, yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruan (Permendiknas No. 23, 2006). SMK menurut pasal 15 UU No.20 Tahun 2003 mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu (PP No.19 Tahun 2005). SMK diharapkan dapat menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah (*medium level worker*) yang berperan dalam perkembangan industri, berkualitas dari segi keterampilan kerja dan diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja sendiri.

Menurut Badan Pusat statistik terakhir tahun 2016, Pengangguran terbuka berdasarkan tingkat pendidikan menunjukkan untuk lulusan SMK sebesar 11,19%, lulusan SMA 9,47%, lulusan SMP 7,6%, lulusan Diploma 6,01%, lulusan Perguruan Tinggi 5,5%, dan lulusan SD 3,51% dari jumlah penganggur. Ironisnya, SMK sebagai lembaga yang mempersiapkan lulusan siap kerja justru menyumbang pengangguran paling tinggi diantara jenjang pendidikan lainnya. *Asian Development Bank (ADB)* mengemukakan beberapa kelemahan utama pembelajaran di SMK dalam tinjauan lulusannya sebagai employee. Beberapa di antaranya menyangkut kualitas proses belajar mengajar (sekitar 23%), dan kemampuan mengajar guru (sekitar 4%), kelemahan lainnya menyangkut fasilitas & sarana prasarana, kurikulum, keterampilan umum, keterampilan khusus, relevansi, dan panjang siklus (ADB, 2015). Tentunya kualitas mengajar tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan selama pembelajaran, Kondisi tersebut disadari atau tidak, pastinya memberikan pengaruh terhadap penguasaan siswa dalam konsep dan keterampilan suatu mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada beberapa SMK yang ada di kota Bandung didapatkan hasil bahwa pada jurusan TKJ, mata pelajaran yang banyak mengalami kesulitan untuk dikuasai yaitu mata pelajaran Pemrograman Dasar. Hal ini

Fitry Rahmah, 2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibuktikan dengan angket survey lapangan yang diberikan kepada siswa dan hasilnya sebanyak 63% siswa masih kesulitan dalam mata pelajaran pemrograman dasar. Peserta didik mengalami kesulitan dikarenakan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan media pembelajaran yang hanya bersifat satu arah seperti penggunaan Powerpoint, dimana peserta didik hanya memperhatikan slide-slide tanpa adanya umpan balik dari peserta didik sehingga lama kelamaan peserta didik mengalami kejenuhan dan kurangnya motivasi untuk menguasai materi dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, pemahaman awal sangat diperlukan bagi peserta didik sebagai umpan untuk terampil dalam membuat program. Karena apabila seorang peserta didik tidak memiliki pengetahuan awal ataupun gambaran mengenai konsep yang akan dipelajarinya, maka peserta didik tersebut akan mengalami kesulitan untuk memahami konsep materi selanjutnya. Syukron (2012) mengemukakan “Rendahnya pemahaman konsep disebabkan karena selama ini siswa hanya menghafal soal-soal sederhana tanpa dituntut untuk memberikan alasan atau penjelasan dari jawabannya dan kebanyakan dari siswa hanya mengenal kata-kata tanpa memahami artinya”.

Untuk meningkatkan pemahaman konsep, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menunjang permasalahan tersebut. Salah satu model yang dirasa tepat yaitu model pembelajaran *Children's Learning In Science (CLIS)*, Syafrina (2000) mengemukakan bahwa model pembelajaran *CLIS* adalah suatu model pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan untuk membangkitkan perubahan konseptual siswa. Syafrina (2000) menambahkan, model pembelajaran *CLIS* ini dilandasi oleh pandangan konstruktivisme yang memperhatikan pengalaman dan konsep awal siswa, pembelajaran berpusat pada siswa melalui aktivitas *hands on/minds on* dan menghadapi lingkungan sebagai bahan belajar.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Marlina, Zainuddin, & Annur (2013) menyatakan Berdasarkan empat aspek respon yang diteliti, yaitu *attention*, *satisfaction*, *relevance* dan *confidence* maka dapat disimpulkan bahwa respon motivasi siswa terhadap proses model *CLIS* pada materi fluida statis di kelas XI RPL SMKN 4 Banjarmasin dalam hal *attention* sebesar 81% (sangat baik), *relevance* sebesar 74,4% (baik), *confidence* sebesar 72,4% (baik) dan *satisfaction* sebesar 78,6% (baik). Hal ini sejalan dengan penelitian (Wijayanti, 2010) yang menunjukkan bahwa minat siswa terhadap TIK dengan menggunakan model pembelajaran model *CLIS* cukup positif. Dengan diimplementasikannya metode pembelajaran *CLIS* tentunya akan menghasilkan

Fitry Rahmah, 2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan pembelajaran yang lebih baik . Wijaya (1997) menyatakan kelebihan dari metode CLIS ini adalah mampu Membiasakan siswa belajar mandiri dalam memecahkan suatu masalah dan Menciptakan kreativitas siswa untuk belajar sehingga tercipta suasana kelas yang lebih nyaman dan kreatif, terjalannya kerja sama sesama siswa dan siswa terlibat secara langsung dalam melakukan kegiatan.

Seiring dengan dikembangkannya sebuah metode pembelajaran dikelas dibutuhkan pula cara penyajian materi yang bersifat komperhensif yaitu penjelasan yang tidak hanya disampaikan dalam bentuk suara melainkan dalam bentuk gambar, video dan bentuk lainnya yang lebih bervariasi sehingga dapat memunculkan efek menarik dan dapat memotivasi peserta didik. *Computer Technology Research* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus(Munir, 2012).

Dalam perannya untuk membantu keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas keterlibatan multimedia pembelajaran tentunya secara ideal harus dapat membantu siswa dalam memahami konten pembelajaran atau hanya sekedar meningkatkan daya tarik dan keinginan siswa untuk senantiasa berinteraksi dengan multimedia. Pada penelitian kali ini multimedia yang akan digunakan yakni berbasis gamifikasi.Kapp (2012)mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Santika, Herumurti, & Kuswardayan (2016) mengatakan “setelah dilakukan pengujian usability oleh 10 penguji aplikasi dinilai memberikan dampak yang mampu memberi user engagement yang lebih menarik .lebih edukatif, tidak membosankan, dan membuat ketertarikan anak dalam belajar”.

Dengan mengkombinasikan metode pembelajaran *Children's Learning In Science* ( CLIS) pada multimedia interaktif berbasis gamifikasi diharapkan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dapat terbantu saat proses pembelajarannya dan dengan penggunaan multimedia berbasis gamifikasi dapat menimbulkan kesan menyenangkan dan terarah sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan dan kesulitan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL *CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK"

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini, yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran Gamifikasi terintegrasi Model *Children Learning In Science* (CLIS) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK?
- b. Bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran gamifikasiterintegrasi model *Children Learning In Science*(CLIS) terhadap peningkatan Pemahaman Konsep siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman dasar?
- c. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran Gamifikasi terintegrasi Model *Children Learning In Science* (CLIS) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini :

- a. Materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang akan dibahas pada multimedia pembelajaran gamifikasi ini adalah materi percabangan Algoritma. Adapun sub materinya adalah Percabangan 1 kondisi ,Percabangan 2 kondisi, Percabangan lebih dari 2 kondisi dan Percabangan bersarang.
- b. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X jurusan Teknik Komunikasi Jaringan (TKJ) yang sedang mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengembangkan multimedia pembelajaran Gamifikasi terintegrasi Model *Children Learning In Science* (CLIS) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK.
- b. Mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran gamifikasi terintegrasi model *Children Learning In Science*(CLIS) terhadap peningkatan Pemahaman Konsep siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman dasar.
- c. Mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran Gamifikasi terintegrasi Model *Children Learning In Science* (CLIS) Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan positif, menambah wawasan dan pengalaman untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Model *Children's Learning in science* dan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan terutama dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan dan tambahan ilmu juga dapat mengetahui salah satu model yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Percabangan algoritma.

Fitry Rahmah, 2017

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERINTEGRASI MODEL CHILDREN'S LEARNING IN SCIENCE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.6 Struktur Bab

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

### 2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini menguraikan tentang teori – teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal – hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang multimedia pembelajaran gamifikasi yang terintegrasi model CLIS terhadap peningkatan pemahaman siswa smk

### 3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini Menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

### 4. Bab IV Hasil Dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana multimedia pembelajaran gamifikasi yang terintegrasi model CLIS terhadap peningkatan pemahaman siswa smk dalam mata pelajaran pemrograman dasar.

### 5. Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai multimedia pembelajaran gamifikasi yang terintegrasi model CLIS terhadap peningkatan pemahaman siswa smk dalam mata pelajaran pemrograman dasar. Selain itu saran untuk pengembangan selanjutnya apabila akan dilakukan penelitian lebih lanjut.